



北本北山尺口

© 付 天 心 心 主 N 皇 主

Venice
Connection



カクURO

カ 村 大 七 七 七 七 七 七 七

¡Vamos a jugar con el nuevo rompecabezas que está conquistando el mundo!

2-4 jugadores - 30 minutos

EL Kakuro es un rompecabezas que, como el Sudoku, ha conquistado las páginas de muchos periódicos y publicaciones especializadas. Se trata de una cuadrícula parecida a los crucigramas, con los datos totales que hay que obtener. Los jugadores tienen que descubrir cuáles son las cifras que se deben sumar (los sumandos).

Este juego reproduce el espíritu del Sudoku, pero permite la competición entre 2, 3 ó 4 jugadores.

Contenido

- 1 tablero de juego, con una cuadrícula 9x9 rodeada por un marcador de puntos (**figura 1**).
- 72 fichas enumeradas del 1 al 9 con la misma cifra estampada en ambos lados:
 - en el fondo amarillo las cifras representan los sumandos que luego se sumarán para obtener los totales;
 - en el fondo rojo las cifras representan los totales y valen como cualquier número de dos cifras que tengan dicha cifra como unidad (Por ejemplo: un 4 rojo vale como 4, 14, 24...).
- 9 fichas de 100 puntos.
- 4 fichas para marcar los puntos.
- 4 cartones del color de las fichas.
- 1 bolsa;
- Las reglas del juego.

Preparación

- Abrir el tablero y colocar en el centro de la mesa.
- Cada jugador elige una pantalla y la ficha del color correspondiente.

- Colocar las fichas sobre el espacio 0 del marcador de puntos.
- Apartar las fichas de 100 puntos, introducir las otras 72 fichas en la bolsa y mezclarlas.
- Extraer 5 fichas y colocarlas sobre las casillas que contienen las imágenes de las piedras de río; las 4 laterales se colocan en la parte amarilla (sumandos), la central en la parte roja (total). Cada jugador pesca luego de la bolsa 2 fichas que pondrá detrás de la propia pantalla, escondidas para los adversarios.

El juego

Se juega por turnos en sentido de las manecillas del reloj, partiendo del jugador más joven.

El jugador que tiene el turno:

- a) **debe** colocar en el tablero de juego una de sus dos fichas;
- b) **puede** dar la vuelta a una de las fichas ya presentes en el tablero de juego, si las condiciones lo permiten (Véase "dar la vuelta a una ficha").
- c) vuelve a pescar una ficha de la bolsa.

a) Colocar una ficha

El jugador que tiene el turno debe colocar una de sus dos fichas en cualquier casilla libre adyacente (horizontal o verticalmente) a cualquier otra ficha que ya se encuentre en el tablero. Se puede elegir libremente en qué lado colocar la ficha.

Un jugador, colocando oportunamente su ficha, puede hacer "Kakuro" y ganar puntos.

El "Kakuro" consiste en una serie de fichas adyacentes formada por un total, seguida horizontalmente (de izquierda a derecha) o verticalmente (de arriba hacia abajo) por **dos** o más sumandos todos diferentes entre sí, que sumados dan precisamente dicho total; la serie de sumandos se interrumpe por una casilla vacía, por otro total o por el borde del tablero.

El Kakuro se puede obtener de varias maneras: Introduciendo un total o un sumando y vale los mismos puntos que la suma de los sumandos.

Por ejemplo, si tienes un total **8** seguido por un 3 como sumando (**8** 3), es suficiente añadir un 5 después del 3 para que la suma sea exacta (**8** 35, que equivale a $8=3+5$) y ganar 8 puntos. Lo mismo se podría haber hecho si en la mesa hubiésemos tenido el **8** y el 5, introduciendo después el 3. Y también, si hubiésemos tenido en la mesa el 3 y el 5, colocando delante el **8**.

En la **Figura 2** se ejemplifican algunos casos posibles con los cuales se pueden obtener un Kakuro.

- Colocando el 4 amarillo en c6 se ganan 13 puntos. En este caso hemos obtenido una suma exacta porque $13=9+4$ y delante hay un 3 rojo. Es decir, un total que acaba en 3 (como hemos dicho, los totales valen como cualquier número de dos cifras que tenga dicha cifra como unidad).
- Colocando el 4 rojo en e6 se ganan 14 puntos porque se crea la suma $14=1+5+8$.
- Colocando el 8 amarillo en d2 no se gana ningún punto. Es verdad que $19=8+3+8$, pero dos de los sumandos son iguales y por lo tanto no es un Kakuro. ¡Atención, la jugada no es ilegal! (Las fichas pueden colocarse en cualquier casilla adyacente a otra ficha. No es importante si se crea o no un Kakuro), simplemente no se ganan puntos.

- Colocando el 6 amarillo en f4 no se ganan puntos. En efecto, horizontalmente la suma $6+2$ da 8 y no un total que acaba en 5 y verticalmente se forma sólo una serie de 3 sumandos sin total.
- Colocando el 8 rojo en f7 no se ganan puntos. Efectivamente el total 4 no está seguido por ningún sumando, ni horizontal ni verticalmente. ¡Atención, éste es un concepto general! En un Kakuro el total tiene que estar siempre delante de los sumandos, nunca detrás. Es decir, que **8** 71 es un Kakuro, pero 71 **8** no lo es.

A veces es posible que la ficha colocada cree más de un Kakuro a la vez y en este caso se ganan los puntos de ambos totales. En la **figura 3** vemos algunos ejemplos.

- Colocando el 8 rojo en e2 se ganan 26 puntos. Efectivamente se crean dos Kakuros, uno horizontal **8** 639 (o sea $18=6+3+9$) y uno vertical **8** 62 (o sea $8=6+2$). En total $18+8=26$ puntos.
- Colocando el 4 rojo en e6 se ganan 14 puntos, porque se crea un Kakuro sólo horizontal. Verticalmente la serie **4** 4, incluso si el número corresponde, no es un Kakuro porque tiene sólo un sumando.
- Se puede aprovechar el potencial de los cruces jugando también fichas amarillas. Colocando el 7 amarillo en g4, se ganan 34 puntos. De esta manera se crean dos Kakuros, uno vertical **9** 397 ($19=3+9+7$) y uno horizontal **5** 267 ($15=2+6+7$). En total $19+15=34$ puntos.

¡Atención! Recuerda que siempre es posible jugar con cualquier ficha y en cualquier posición, a condición de que sea adyacente por lo menos a otra ficha. No es importante si se "destruye" un Kakuro realizado anteriormente. Los puntos se ganan pero sólo realizando nuevos Kakuros.

Nota. Las fichas no incluyen el 0 (cero), por lo tanto no es posible hacer Kakuro con totales que acaben en 0.

b) Dar la vuelta a las fichas

Además de colocar una ficha, el jugador que tiene el turno tiene derecho a voltear otra, transformando una ficha amarilla en roja o viceversa, **a condición de que tanto la ficha colocada como la volteada formen parte, al final de la jugada, del mismo Kakuro.**

无边风月无边

H A L L E N S E

